

任天堂ファミリーコンピュータ

取扱説明書

TKS-XF



PUZZLE  
QUEST  
ブレイブ  
ランド



怪獣王国の危機を救え！	3
ゲーム開始の前に	4
ゲームの構成	6
さあ、スタート	8
ピースの移動方法	10
ワープ機能について	12
アイテム	14
イベント	16
スコア	18

# 怪獣王国の危機を救え！

## ◆ゲームストーリー

怪獣王国が統治する世界の中央にそびえる聖なる山“ホーリーマウンテン”。その頂きには怪獣国の王家の紋章が刻まれた聖なる玉“ホーリーボール”が安置されており、その威光は世界の隅々に及び、王国の秩序と平和を保っていた。

が、ある日、突如として災難が訪れた。

落下して来た巨大いん石が“ホーリーボール”を直撃、“ホーリーボール”は8つに砕けて世界のどこかに飛び散ってしまった。その直後、王国は地が裂けんばかりの大地震に見舞れ、街は崩れ、道という道はすべて寸断されてしまった。

怪獣国、存亡の危機！

が、そこに敢然と立ち上がったのが、若き怪獣国の王子だった。祖国の秩序と平和を回復するには“ホーリーボール”を復元しなければならない。王子は旅立った。王国の命運を握る8つの聖なる“かけら”を探し求めて……。

王子よ、前途は険しい。道は寸断され、一歩踏みあやまれば地獄が君を待っている。が、君には立ち止って考えている暇はない。急げ、急ぐのじゃー！！

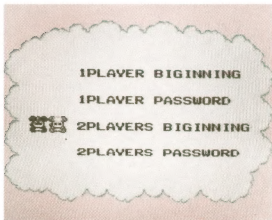
## ゲーム開始の前に

### ◆ゲームモードの選択

タイトル画面、あるいはそれに続くデモ画面からスタートボタンで、下のようなモード選択画面に入ります。**+**キーで選択し、**A**ボタンで決定します。

<b>1PLAYER BEGINNING</b> 1人でゲームのはじめからプレイする
<b>1PLAYER PASSWORD</b> 1人でゲームの続きからプレイする
<b>2PLAYERS BEGINNING</b> 2人でゲームのはじめからプレイする
<b>2PLAYERS PASSWORD</b> 2人でゲームの続きからプレイする

※2Pモードの場合、1コントローラーを2人で交互に使用。



## ◆パスワードの表示

パスワードはワールド画面(p.6参照)でセレクトボタンを押すと表示されます。パスワードは全部で22文字ありますので、正確に書きとめて下さい。

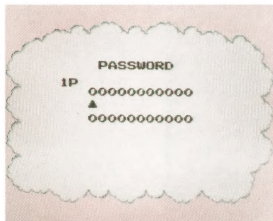
## ◆パスワードの入力

モード選択画面で <sup>パスワード</sup>PASSWORD を選ぶと、下のようなパスワード入力画面が現れます。

↓キーで次のような数字や文字が順番に表示されますので(↑キーで逆順に表示)、該当するもので止めたら→キーで順次先に進んで下さい。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G
あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ	☆	♡	?	!	×		

入力を終えたらAボタンでゲームを再開します。



※2Pモードのプレイで、片方がゲームオーバーになってしまった場合でも、そのゲームを再開するためには2人のパスワードを入力しなければなりません。

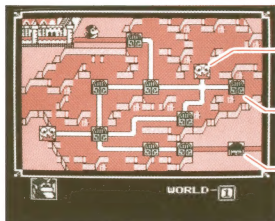
## ゲームの構成

### ◆8つのワールドを冒険するRPGの味わい

「プロディアランド」には全部で100のパズル面が8つのワールドに分かれて配置されています。

ワールド名	パズル数	特徴
お城	8	導入1
鉄道	10	導入2
花の国	10	複雑そうだけど実は簡単
砂漠	10	ちょっとひとひねり
海	15	時間制限あり
氷の国	12	ターボの使用は要注意
宇宙	15	地下室？が真っ暗
不思議の国	20	かわいいけど手ごわいぞ

### ワールド面(お城)



イベント

パズル面

長老の家

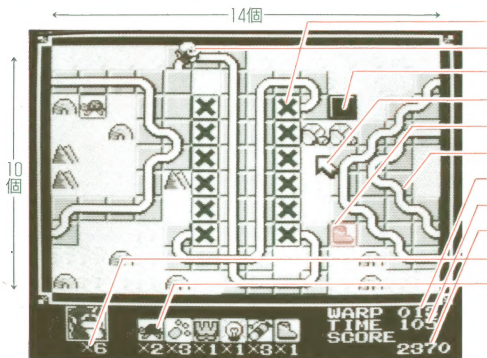
## ◆ゲーム展開

- ① モードを選択します。
- ② ワールド画面になったら $\oplus$ キーで駒の怪獣をパズル面、或いはイベント面(p.16参照)まで進め、Aボタンで中に入ります。
- ③ パズル面に入ったら、Aボタンを押すと、怪獣が動き始めます。
- ④ 全てのパズルを解いたら、各ワールドの最後に設けられた「長老の家」に入り、「ホーリーボール」のかけらをひとつもらって、次のワールドに進みます。
- ⑤ 全てのワールドをクリアして8つのかけらを手に入れると、「ホーリーボール」が復元され、エンディングを迎えることができます。

※2Pモードでのプレイの順番は、パズル面、或いはイベント面の成功・失敗にかかわらず、全て交代制になっています。

※イベント面に入るかどうかはプレイヤーの自由選択になっていますので、イベント面を残したままでもパズル面さえ全て解き終えていれば、次のワールドに進むことができます。

さあ、スタート!



- ①パズル面が開いたら、Aボタンで怪獣を始動させます。
- ②パイプの切れたところに来たら、ピースの移動で、うまく怪獣を先のパイプに送ってやります。(ピース操作に関してはp.10参照)
- ③怪獣の通過したパイプは次々に消えてゆきます。この要領で全てのパイプを消せば面クリアです。
- ④途中でパイプから怪獣を落としてしまうと、面のはじめからやり直します。



ワープピース  
怪獣  
ブラックピース  
カーソル  
アイテム  
パイプピース  
ワープ値  
時間制限  
スコア  
残りキャラ数  
保有アイテム

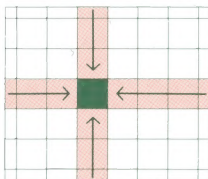
## 操作

カーソル移動：**+**キー  
ピース移動：Aボタン  
ターボ：Bボタン  
ポーズ：スタートボタン  
ポーズ解除：スタートボタン  
※ターボは怪獣のスピードアップ

※パズルステージの構造は、正方形のピースを縦10×横14個敷きつめたもので、ワープピース以外のピースは全て移動させることができますが、グラフィック上、背景にあたる部分(パイプののっていないピース)はピースのマス目を消してあります。

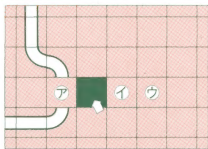
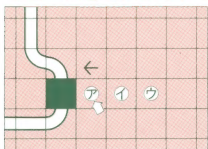
## ピースの移動方法

- ピースの移動は、各面に設けられたピースの抜けたところ《ブラックピース》の上下、左右の列をブラックピースの方にスライドさせて行います。

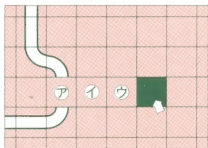
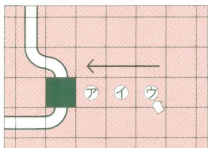


スライドさせるピースの選択をカーソルで指示し、Aボタンで実行します。  
※灰色部分がスライド可能なピースを示します。

### ◆ピース①をスライドさせる場合



### ◆ピース①②③を同時にスライドさせる場合



## ◆基本テクニック



このような場合



まずこの位置にブラックピースを持って来ます。

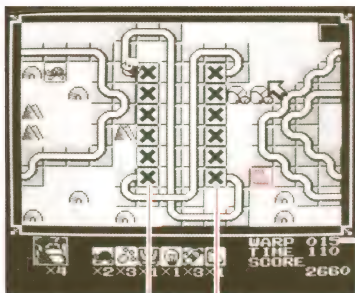


カーソルを図の位置に合わせて、怪獣が来るのを待ちます。

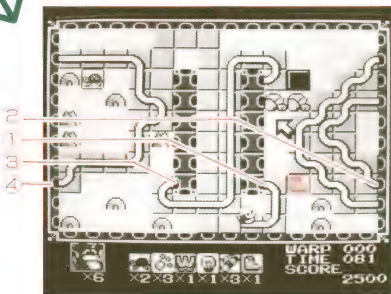


怪獣がカーソルの指しているピースに移るのを確認してからAボタンで下に降ろします。

## ワープ機能について



ワープピース      ワープ値



- 各面ごとに設定されている“ワープ値”は、ワープ機能が働くまでのステップ数を表わし、怪獣がパイプピースをひとつ消すごとに1ずつカウントダウンされます。
- ワープ値が0になると、ワープピース及びパズルステージの周囲にトンネルが開き(左図参照)、向かいあっているトンネルからトンネルへのワープが可能となります。即ち

①のトンネルに入ると②から出て、

③のトンネルに入ると④から出る

という仕組みです。

- ※トンネルといっても、中をくぐってピースの向う側に出る訳ではありませんから、注意して下さい。

- ワープピースだけは不動でスライドさせることができません。



# アイテム

- アイテムはパズル面に配置されており、1度入手すれば使わない限り、面やワールドが替わっても保存されます。
- 入手したアイテムはパズルステージの下に表示されます。
- アイテムは1種類につき9個まで保有できます。

## 〈取り方〉

怪獣の乗ったピースをアイテムのマス目に重ね合わせて取ります(デモ画面参照)。

※アイテムは周囲のピースの移動に関係なく不動で、他のピースはアイテムの下をくぐることができます。その際アイテムの下に入ったピースはアイテムに隠れて見えなくなりますが、ブラックピースとパイプピースの場合のみ、アイテムが点滅して下のピースが見えるようになっています。

## 〈アイテムの使い方〉

まずスタートボタンでポーズをかけ、セレクトボタンで使用するアイテムを選択し、

Aボタンで決定、及びゲーム再開

Bボタンでキャンセル、及びゲーム再開

	かめ	“わーっ、ピースの移動が間に合わないよー” こんな時、一時的に怪獣の進行を遅らせます。
	くつ	“げげっ、ターボが止まらない” 「氷の国」でターボ解除が不能になってもこれさえあれば安心
	ライト	“暗くて周りがよく見えないよー” 地下に降りた時、限られた視界を拡げてくれます。
	ボンベ	“せっかく出来そうなのに時間が…… / ” 時間制限のある面で時間を延長します。
	ワープ	“えっ、まだワープできないの” これを使えば瞬時にワープトンネルが開きます。
	クリア	“無理だよ、こんなのー” どうしても解けない面を飛ばして、次の面に進みます。
	1UP	怪獣の残り数が一匹ふえます。

# イベント

★神経衰弱——アイテムが手に入ります



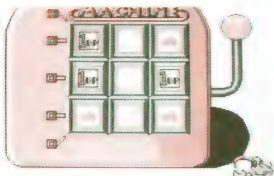
〈操作〉  
カーソル移動  
+キー  
決定  
Aボタン

★15パズル——残りキャラ数がふえます



〈操作〉  
カーソル移動  
+キー  
ピース移動  
Aボタン

★スロットマシーン——アイテムが手に入ります



〈操作〉  
作動  
Aボタン  
ストップ  
Aボタン



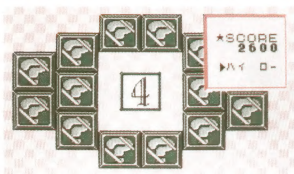
★ジャンプ台——賭け点に応じスコアが上下します



〈操作〉

Aボタンでスコアボードを開き、賭け点の千と百の位を+キーで設定し、Aボタンで決定。最後にAボタンでジャンプします。

★ハイ&ロー——賭け点に応じスコアが上下します



〈操作〉

ジャンプ台と同じ要領で賭け点を決めます。中央の基準となる数をAボタンで決め、ハイかローかを+キーとAボタンで決定。最後に+キーとAボタンでカードをめくります。

## スコア

2Pモードの場合、最終スコアの多い方を勝者とみなします。スコア加算のシステムは次のようになっています。

●消したパイプ数.....×10点

●パズル面ひとつクリアすること

ワールド1で..... 300点

ワールド2で..... 400点

ワールド3で..... 500点

ワールド4で..... 600点

ワールド5で..... 700点

ワールド6で..... 800点

ワールド7で..... 900点

ワールド8で.....1000点

●時間制限のある面(ワールド6以降)を

クリアした時点での残り時間数.....×10点

●蝶々(隠しアイテム)に怪獣が触れると

1匹につき.....1000点

●残りキャラ数は面クリアごとに1匹、また

スコアが10000点アップすることにより1匹

ふえます。

●カセットを交換する時は、必ず電源を切ってから抜き差しを行なってください。

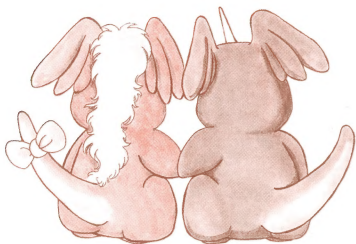
●本カセットは2メガロムの精密機器ですので、極端な温度変化での使用や保管は避けてください。また、強いショックを与えたり、分解は絶対にしないでください。

●端子部を手で触れたり、水でぬらさないでください。

●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。





トンキンハウス

東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

ORIGINAL PROGRAM: ©1983 MANUEL CONSTANTINIDIS  
FAMILY COMPUTER PROGRAM: ©1990 TONKIN HOUSE  
LICENSED BY BRODERBUND JAPAN CORPORATION  
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。